



ANALISIS PROSES PEREKAMAN MUSIK DENGAN METODE DIGITAL DI SANGGAR BUANA BANDA ACEH MASA PANDEMI CIVID-19

Benny Andiko^{1*}, Benni Andika^{2*}, Sabri Gusmail^{3*}

Jurusan Seni Pertunjukan

Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

Jl. Transmigrasi, Gampong Buket Meusara, Kec. Kota Jantho, Kab. Aceh Besar, Kode Pos 23911
Aceh, Indonesia

E-mail: bennyandiko@isbiaceh.ac.id, benniandika@isbiaceh.ac.id, sabrigusmail@isbiaceh.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Analisis Proses Perekaman Musik dengan Metode Digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada Masa Pandemi COVID-19”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Proses Perekaman Musik dengan Metode Digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada Masa Pandemi COVID-19. Proses *tracking* dari perekaman musik pada setiap instrument direkam dalam *track*. Proses overdub dilakukan dengan menambahkan rekaman baru pada saat yang bersamaan dimainkan rekaman yang telah dibuat sebelumnya. Proses editing menggunakan audio editor untuk menyempurnakan bagian tertentu. Proses mixing menyeimbangkan dan menggabungkan *track* rekaman dengan mengutamakan prinsip kebutuhannya. Proses equalizing menciptakan karakter bunyi dari alat musik tradisi berdasarkan konsep frekuensi bunyi. Proses *sound effect* memberikan efek untuk memperkuat karakter bunyi dari alat musik tradisi. Proses mastering menetapkan standar volume, mengatur frekuensi, menghilangkan atau menurunkan efek yang mengganggu karakter bunyi, menyeimbangkan dan finalisasi audio secara utuh. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa informasi tertulis dan analisis menggunakan *software* Studio One 5. Tahapan pengumpulan data yaitu: observasi; studi pustaka; wawancara dan dokumentasi. Hasil dan pembahasan dari penelitian ini yaitu; perekam musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh menggunakan peralatan rekaman digital sebagai berikut; *microphone condenser* Warm Audio WA 47 JR menggunakan teknik *ambient miking*, *audio interface* Focusrite Scarlett 18i8 3rd Gen; menggunakan teknik perekaman *multitrack* dengan *track* vokal terpisah dari Rapa’i; media penyampai vokal dan Rapa’i; media penyimpan yaitu *software* PreSonus Studio One 5. Proses rekaman dengan tahapan *tracking*, *overdub*, *editing*, *mixing*, *equalizing*, *sound effect* dan *mastering*.

Kata Kunci: analisis, proses perekaman, musik, sanggar buana.

Abstract

This research is entitled "Analysis of Music Recording Process with Digital Methods in Sanggar Buana Banda Aceh during the COVID-19 Pandemic". This study aims to determine the process of recording music using the Digital Method at Sanggar Buana Banda Aceh during the Covid-19 Pandemic. The tracking process of music recording on each instrument is recorded in the track. The overdub process is done by adding a new recording at the same time as the previously made recording is being played. The editing process uses an audio editor to enhance certain parts. The mixing process balances and combines the recorded tracks by prioritizing the principle of necessity. The equalizing process creates the sound character of traditional musical instruments based on the concept of sound frequency. The sound effect process provides an effect to strengthen the sound character of traditional musical instruments. The mastering process sets the standard volume, adjusts the frequency, removes or reduces effects that interfere with the character of the sound, balances and finalizes the audio as a whole. The research method used in this research is qualitative research as a research procedure that produces descriptive data in the form of written information and analysis using Studio One 5 software. The stages of data collection are: observation; literature review; interviews and documentation. The results and discussion of this research are; digital music recorder at Sanggar Buana Banda Aceh using digital recording equipment as follows; the Warm Audio WA 47 JR condenser microphone uses ambient miking techniques, the Focusrite Scarlett 18i8 3rd Gen audio interface; uses a multitrack recording technique with separate vocal tracks from Rapa'i; medium for delivering vocals and Rapa'i; the storage media is PreSonus Studio One 5 software. The recording process with the stages of tracking, overdub, editing, mixing, equalizing, sound effects and mastering.

Keywords : analysis, recording process, music, sanggar buana.





PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, alat yang digunakan untuk merekam bunyi juga mengalami perubahan yang signifikan. Dimulai dari *Graphophone* yang digunakan untuk merekam bunyi dengan piringan, kemudian *Phonautograph* yang menggunakan alat elektromagnetik berbentuk jarum, *Magnetic Recording* dengan menggunakan *Telegraphone*, hingga *Tape Recording* dan bereksperimen menggunakan *Multitrack Recording* dan berkembang pesat menjadi *Digital Recording* yang lebih maju. Salah satu *software* unggulan saat ini yang sering digunakan sebagai media rekam yaitu *Digital Audio Workstation*.

Digital Audio Workstation atau yang biasa disebut DAW merupakan perangkat lunak produksi musik yang digunakan untuk merekam dan mengedit suara dalam bentuk *file audio*. Salah satu contoh aplikasi DAW adalah *Audacity*, *Garage Band*, *Pro Tools*, *Logic*, dan *Cubase* (Walzer, 2016: 25). DAW adalah alat elektronik atau perangkat lunak yang didesain agar mempermudah akomodasi penggunaannya untuk *recording*, *mixing*, *mastering* dan mengubah suara yang telah direkam. Produk-produk DAW saat ini tidak hanya mampu menggantikan semua peralatan yang ada dalam sebuah studio rekaman, tetapi juga mampu membuat proses produksi musik menjadi efektif dan efisien (Andiko dan Denada, 2021: 496).

Sanggar Buana didirikan pada tanggal 19 Januari 1999, beralamat di Jalan Fajar Harapan, Lorong Merak Nomor 05, Kelurahan Ateu Jawo, Baiturahman, Banda Aceh. Sanggar Buana berusaha mengembalikan rasa percaya diri dan menanamkan rasa bangga kepada muda/mudi terhadap warisan seni-budaya tradisional Aceh melalui pengajaran, pelatihan dan pelaksanaan kegiatan-kegiatan kesenian khususnya seni pertunjukan tari, teater dan musik tradisional Aceh, serta membuka kesempatan bagi generasi muda untuk mengenal latar belakang budayanya (Sukman dan Gusmail, 2019: 176). Fenomena seni pertunjukan baik virtual dan *hybrid* selama pandemi COVID-19 memberi ruang pemanfaatan bagi penggunaan DAW terutama sebagai media rekam di Sanggar Buana. Salah satu pertunjukan yang disajikan oleh Sanggar Buana pada penutupan PON XX di Papua 2022 juga menggunakan musik yang direkam dengan memanfaatkan DAW.

Penelitian ini berfokus pada kajian perangkat keras dan perangkat lunak sebagai media utama dalam proses perekaman di Sanggar Buana Banda Aceh yang mengamati perekaman musik dengan metode digital. Media penyampai yang digunakan yaitu vokal Aceh

dan alat musik Rapa'i. Oleh sebab itu penelitian ini merumuskan permasalahan mengenai bagaimana perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada masa Pandemi COVID-19.

KAJIAN TEORI

1. Perekaman

Unsur-unsur rekaman musik terbagi menjadi dua kategori yaitu: (1) menurut sifatnya; dan (2) menurut peralatan tata suara. Berdasarkan sifatnya rekaman musik terbagi dalam jenis peralatan (rekaman analog dan rekaman digital) dan teknik rekaman (rekaman *live* dan rekaman *multitrack*). Berdasarkan peralatan tata suara terdiri dari media penyampaian (pita suara dan alat musik) dan media penyimpanan (DAT [*Digital Audio Tape*] dan DAW [*Digital Audio Workstation*]). Proses rekaman musik terdapat tahapan standar yang dilakukan, yaitu: *tracking*, *overdub*, *editing*, *mixing*, *equalizing*, *sound effect* dan *mastering* (Lefaan, 2010: 17). Penelitian ini mengadopsi pengetahuan teknis perekaman tersebut untuk mengetahui proses perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh Pada Masa Pandemi COVID-19. Proses rekaman dilakukan dengan menambahkan beberapa media pendukung lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, metode ini lebih memfokuskan pada sudut pandang pengamatan fenomena dan substansi makna dari fenomena tersebut. Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 1995: 15). Sebagai metode penelitian yang telah dipilih, maka dilakukan beberapa tahapan penelitian sebagai pendukung dalam proses penelitian kualitatif ini. Tahapan-tahapan tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Bogdan, yaitu: (1) Pra lapangan; (2) Kegiatan lapangan; (3) Dan analisis intensif (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 1995: 15).

Berdasarkan prosedur dalam penelitian tersebut, beberapa bagian teknisnya telah dilakukan yang merupakan bagian dari tahapan penelitian sesuai dengan pernyataan Bogdan. Langkah pertama adalah tahapan pra lapangan dimana tahapan tersebut diawali dengan melakukan studi pustaka pada penelitian ini. Studi pustaka bermanfaat untuk menelusuri penelitian sebelumnya terkait objek dan permasalahan yang memiliki korelasi dengan penelitian ini. Studi pustaka dimulai dengan mengumpulkan referensi untuk





memperkuat penelitian tersebut yang akan direalisasikan ke dalam bentuk tulisan baik berupa buku, artikel, majalah dan sumber tertulis media cetak dan online. Referensi-referensi tersebut dijadikan pendukung dan pedoman dalam melakukan penelitian tentang “Analisis Proses Perekaman Musik dengan Metode Digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada Masa Pandemi COVID-19”.

Tahap selanjutnya yaitu tahap studi lapangan atau kerja lapangan bertujuan mengumpulkan data untuk dianalisis dan digabungkan untuk menjadi laporan penelitian. Studi lapangan dilaksanakan melalui pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi audio visual. Pendokumentasian audio menggunakan seperangkat media rekam yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Pendokumentasian visual menggunakan kamera foto dan handycam. Berdasarkan hal ini penulis secara langsung mengamati dan mempelajari proses perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada masa pandemi COVID-19. Tahapan ini dilakukan sebagai bentuk pendukung data dan informasi yang didapatkan pada tahapan studi pustaka pada tahapan pra lapangan. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir terjadinya bias data yang didapatkan pada saat studi pustaka.

Untuk memperkuat observasi lapangan dan juga studi pustaka yang telah dilakukan guna mengumpulkan berbagai data, beberapa daftar pertanyaan dipersiapkan penulis untuk sebagai bahan acuan pertanyaan kepada informan di lapangan. Wawancara dilakukan oleh penulis kepada informan dengan pertanyaan yang berkaitan langsung terhadap fokus dan objek pada penelitian yang dilakukan. Tanya jawab dilakukan penulis dengan informan pada tahapan wawancara, pada penelitian ini bersama Fauzul yang merupakan komposer dan pemusik di Sanggar Buana Banda Aceh.

Selain wawancara, proses pendokumentasian sangat penting dalam sebuah penelitian. Dalam tahapan pengolahan data dan analisis lanjutan yang didapat di lapangan pendokumentasian dilakukan sebagai penunjang untuk membantu melengkapi data-data penelitian. Pemanfaatan kamera foto dan kamera video serta seperangkat media rekam audio digital dilakukan dalam pendokumentasian audio visual dalam penelitian ini.

Data-data yang diperoleh dari proses penelitian mengenai Analisis Proses Perekaman Musik dengan Metode Digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada Masa Pandemi COVID-19 berlangsung serta dari

sumber tulisan ilmiah lainnya baik dari buku, jurnal, skripsi, laporan penelitian dan sumber-sumber lain media cetak dan online. Kemudian dilakukan penyisihan untuk kemudian dipilih data-data tersebut, selanjutnya dilakukan analisis hingga seluruh data yang dianalisis tersebut menjadi laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian Analisis Proses Perekaman Musik dengan Metode Digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada Masa Pandemi COVID-19 berdasarkan hasil dari rangkaian observasi, wawancara dan perekaman baik audio dan visual yang telah dilakukan maka diperoleh hasil proses *tracking* dari perekaman musik pada seluruh instrumen direkam dalam bentuk *track*. Teknis dari *tracking* tersebut, suara dari vokal dan alat musik yang direkam menjadi gelombang magnetik dan selanjutnya menjadi sinyal yang diterima oleh *recorder*.



Gambar 1. Proses Perekaman

Proses perekaman musik dengan metode Digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada masa pandemi COVID-19 pada prinsipnya sama dengan proses perekaman sebelum pandemi. Perbedaannya hanya pada proses *tracking* yang dilakukan di studio latihan dengan ruang yang lebih luas daripada studio rekaman. Hal ini sangat mempengaruhi hasil dari audio yang telah direkam, karena akustik ruangan yang jauh berbeda. Analisis hasil audio yang telah direkam akan dijelaskan pada bagian pembahasan.

2. Pembahasan

Unsur-unsur perekaman musik yang dilakukan di Sanggar Buana Banda Aceh pada Masa Pandemi COVID-19 terbagi menjadi 2 kategori yaitu menurut sifatnya, di mana pada kategori ini jenis peralatan yang digunakan adalah rekaman analog dan rekaman digital. Sedangkan menurut peralatan tata suara teknik rekaman, dimana pada bagian ini terbagi menjadi rekaman *live* dan rekaman *multitrack*. Selain dua hal



tersebut, proses perekaman musik di Sanggar Buana Banda Aceh pada Masa Pandemi COVID-19 juga dilakukan berdasarkan peralatan tata suara yang meliputi media penyampaian, dimana pada bagian ini terdiri dari instrumen perkusi dan vokal etnik dengan media penyimpan yaitu *Digital Audio Workstation* (DAW). Pada proses perekaman musiknya juga terdiri dari beberapa tahapan dimulai dengan *tracking*, *overdub*, *editing*, *mixing*, *equalizing*, *sound effect* dan *mastering*.

Rekaman analog merupakan rekaman dengan sistem analog yang dilakukan dengan menggunakan perangkat berupa *tape recording*. Media perangkat digital yang digunakan dalam proses *recording* pada penelitian ini menggunakan perangkat *software* dan *hardware* (Andiko dan Denada, 2021: 499). Rekaman analog dapat menghasilkan suara lebih tebal karena menggunakan pita vinyl dengan sistem yang lebih mudah dan ringkas. Sementara rekaman digital merupakan sistem rekaman yang secara langsung dapat mengkonversi sinyal analog dari instrumen dan vokal ke dalam format midi. Berikut ini peralatan proses perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada masa pandemi COVID-19:

1). Mikrofon (Desain, Karakteristik, dan Te

Mikrofon adalah transduser yang mengubah energi suara akustik menjadi energi listrik. Berdasarkan hal tersebut bahasan mikrofon fokus mengenai desain, karakteristik dan teknik mikrofon terkait proses perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada masa pandemi COVID-19 yaitu sebagai berikut:

(1). Desain Mikrofon

Mikrofon pada penelitian ini digunakan sebagai salah satu peralatan utama pada perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh yaitu *condenser microphone*. Untuk menyesuaikan dengan kebutuhan perekaman dengan media vokal dan instrumen perkusi maka digunakan mikrofon Warm Audio WA-47 JR. berikut merupakan gambar *condenser microphone* WA-47 JR:



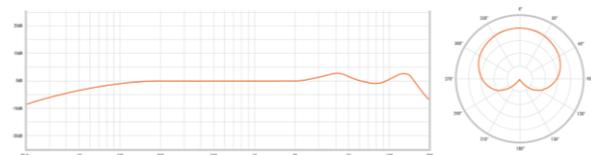
Gambar 2. Warm Audio WA-47 JR Condenser Microphone

Mic WA-47 JR merupakan *condenser microphone* FET multi-pola kontemporer, tanpa transformator, yang dirancang untuk menghadirkan profil suara mikrofon tabung bergaya '47. Mic WA-47 JR sering digunakan sebagai dasar untuk beberapa desain karena kemampuannya menangkap detail dengan kedalaman analog. Mic WA-47 JR dapat memberikan kehangatan analog dan detail murni untuk menangkap segala sesuatu mulai dari vokal, tom hingga gitar akustik.

(2). Karakteristik Mikrofon

a. Cardioid Frequency Chart

Cardioid Frequency Chart mikrofon WA-47 JR dari Warm Audio ini sebagai berikut:

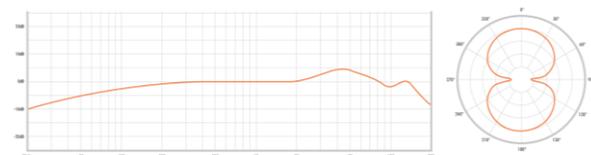


Gambar 3. Cardioid Frequency Chart WA-47 JR

WA-47 JR adalah mikrofon multi-pola dengan pola salah satunya yaitu *Cardioid Frequency Chart*.

b. Figure 8 Frequency Chart

Figure 8 Frequency Chart mikrofon WA-47 JR dari Warm Audio ini sebagai berikut:



Gambar 4. Figure 8 Frequency Chart WA-47 JR

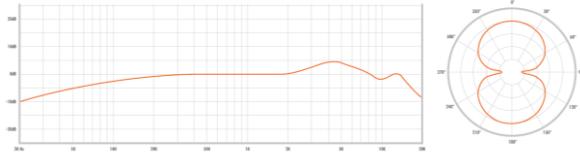
WA-47 JR adalah mikrofon multi-pola dengan pola salah satunya yaitu *Figure 8 Frequency Chart*.





c. Omni-Directional Frequency Chart

Omni-Directional Frequency Chart mikrofon WA-47 JR dari Audio (2022) ini sebagai berikut:



Gambar 5. Omni-Directional Frequency Chart WA-47 JR

WA-47 JR adalah mikrofon multi-pola dengan pola salah satunya yaitu *Omni-Directional Frequency Chart*.

(3). Teknik Mikrofon

Pemilihan rangkaian mikrofon terbatas yang sesuai untuk berbagai aplikasi dan memperoleh koleksi besar mikrofon yang umumnya dianggap cocok secara individu untuk instrumen atau situasi tertentu. Karakteristik pengambilan audio sebagai fungsi jarak kerja di studio dan di luar studio, empat teknik dasar penempatan mikrofon berhubungan langsung dengan jarak kerja mikrofon dari sumber suaranya. Empat teknik *miking* tersebut meliputi: (1) *distant miking*; (2) *close miking*; (3) *accent miking*; dan (4) *ambient miking* (Huber dan Runstein, 2017: 351).

Posisi mikrofon pada perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh mengaplikasikan *ambient miking*. Dipilihnya *ambient miking* dengan tujuan untuk mendapatkan hasil rekaman bunyi Rapa'i dari suasana dari ruangan tersebut. Gambar berikut ini merupakan posisi mikrofon pada perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh:



Gambar 6. Ambient Miking

Proses perekaman dilakukan di Sanggar Buana dengan memanfaatkan akustik ruang latihan. Perhitungan jarak antara *mic condenser* dengan instrumen menggunakan teknik *ambient miking* menyesuaikan dengan situasi kondisi ruangan untuk mendapatkan suasana atau reverb yang alami.

2). Audio Interface/sound Card

Audio *interface/sound card* yang digunakan pada proses perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh dari *Focusrite Scarlett 18i8 3rd Gen*. Gambar berikut merupakan *audio interface Focusrite Scarlett 18i8 3rd Gen*:



Gambar 7. Focusrite Scarlett 18i8 3rd Gen

Berdasarkan fiturnya, *audio interface Focusrite Scarlett 18i8 3rd Gen* sebagai perangkat keras yang menghubungkan ruang luar audio analog dari vokal dan instrumen perkusi dengan ruang dalam perangkat dari audio digital (*Focusrite*, 2022).

3). Teknik Rekaman

Teknik rekaman terdiri dari rekaman *live* dan rekaman *multitrack*. Penelitian ini menggunakan teknik rekaman *multitrack* untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari masing-masing vokal dan instrumen perkusi dalam perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan media penyampaian alat musik Rapa'i yang tergolong dalam membranophone *single head* dan vokal Aceh dalam perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana. Berikut merupakan gambar proses perekaman dan media penyampai yang digunakan yaitu Rapa'i ring 14 dan 17 dan vokal Aceh:



Gambar 8. Media Penyampai: Rapa'i dan Vokal Aceh

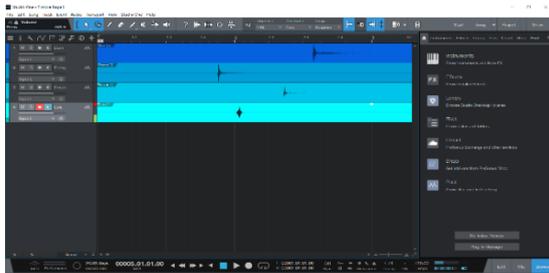
Alat musik ang digunakan oleh anak-anak GRDBJB adalah rapa'i ring 14 dan ring 17 (Wawancara dengan Zulkarnain, pada tanggal 14 September 2020, di CARE). Kelompok ini memiliki rapa'i ukuran ring 14 sebanyak 12 buah dan rapai ukuran ring 17 sebanyak 12 buah. Ada beberapa jenis ukuran rapa'i yang digunakan pada beberapa jenis kesenian rapa'i di Aceh.



Istilah “ring” digunakan untuk menandakan besar dan kecilnya ukuran rapa’i. Rapa’i yang umum dipakai adalah rapa’i dengan ring 14, ring 17, ring 18, dan ring 20. (Wirandi, 2020: 356). Ukuran rapa’i yang digunakan Sanggar Buana juga ring 14 dan ring 17. Perekaman Rapai dan vokal menggunakan *software PreSonus Studio One 5*. *Software* ini digunakan sebagai perangkat lunak untuk merekam, mengedit, menggabungkan, memotong, menulis, *mixing* dan *mastering* musik dari Sanggar Buana. Berikut ini proses perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh:

(1). Proses *Tracking*

Teknis dari *tracking* tersebut, suara dari vokal dan alat musik yang direkam menjadi gelombang magnetik dan selanjutnya menjadi sinyal yang diterima oleh perekam. Berikut merupakan gambar tangkapan layar dari tahapan *tracking* perekaman musik di Sanggar Buana:

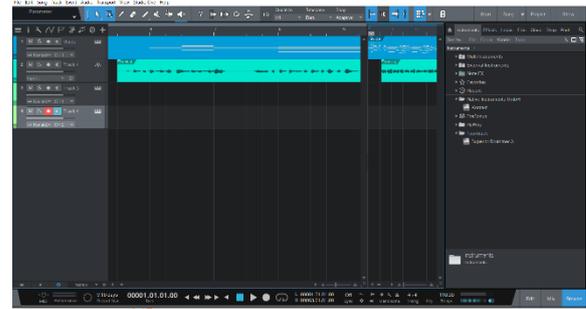


Gambar 9. Tangkapan Layar Tahapan *Tracking*

Perekaman musik Sanggar Buana dengan rincian 4 *channel* dengan resolusi 24 bit, *sample rate* 44.1 kHz dan tipe rekam *mono audio*.

(2). Proses *Overdub*

Overdub merupakan salah satu teknik dalam perekaman audio. *Overdub* dilakukan dengan menambahkan rekaman baru pada saat yang bersamaan dimainkan rekaman yang telah dibuat sebelumnya. Idealnya pada saat *overdub* pemain menggunakan *headphone* agar mendengar dengan jelas rekaman sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengintegrasikan hasil rekaman sebelumnya dengan hasil *overdub* sehingga ter-mix menjadi hasil akhir.

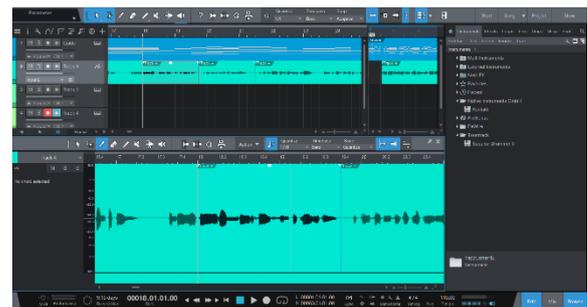


Gambar 10. Tangkapan Layar Tahapan *Overdub*

Overdub pada perekaman ini diterapkan pada *track* instrumen perkusi untuk mendapatkan pola ritme perkusi yang sesuai dengan konsep karya.

(3). Proses *Editing*

Editing adalah tahapan memotong, menyatukan, memindahkan dan menyempurnakan bagian-bagian yang telah direkam. Proses *editing* biasanya menggunakan peralatan dan fitur yang terdapat pada *software audio editing*.



Gambar 11. Tangkapan Layar Tahapan *Editing*

Proses *editing* yang dilakukan pada perekaman ini yaitu memotong pola ritme yang harus dihapus, memindahkan hasil rekaman dari *track* satu ke *track* lainnya, menyatukan bagian-bagian dalam masing-masing *track* dan menyempurnakan seluruh bagian pada masing-masing *track*.

(4). Proses *Mixing*

Mixing adalah tahapan menggabungkan dan menyeimbangkan *track* rekaman yang telah dibuat dan semua *track* yang sudah direkam. Proses *mixing* biasanya diawali dengan tata kelola *track* dan data, *noise gate*, *noise reduction*, *timing correction* dan *pitch correction*. Mengimplementasikan teknik volume, teknik kalibrasi dan *panning automation* serta *panning balancing*. Mengatur dinamika menggunakan *compressor*, *expander* dan *parallel compression*.





a. Reverb

Mixverb digunakan sebagai *reverb* dengan rincian *Pre-delay* 194.9 ms, *size* 42.0%, *damping* 83.4%. *Gate threshold*-12.00 dB dan *gate release* 150.0 ms. *Global width* 100% dan *mix* 16.0%.



Gambar 12. Tampilan Visual Reverb Menggunakan Mixverb

b. Room Reverb

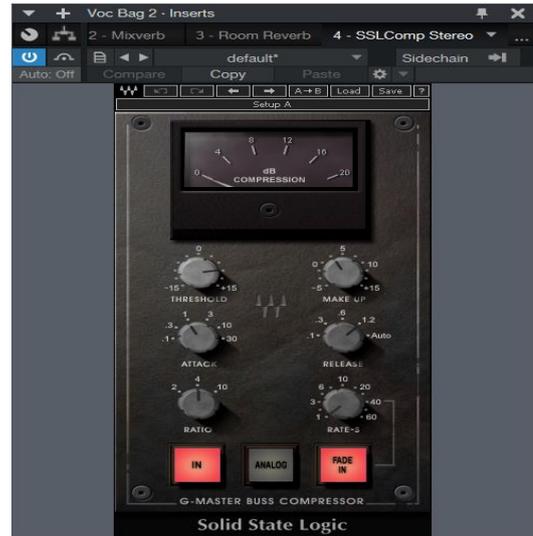
Room Reverb digunakan sebagai *reverb* tambahan dengan rincian *Pre* -7.57 ms, *Length*-1.48 s, *Mix* 0.50. Room dengan rincian *size* 20.00 m, *width* 1.78 dan *height* 1.00. *Character* dengan rincian *Population* 0.73, *Reflexivity* 0.68 dan *Dampness* 33.5%. *Geometry* dengan *Dist* 0.68m, *Asym.* 0.00 dan *Plane* 0.73. Global dengan rincian *Mix* 20.0% *HQ Mode*.



Gambar 13. Tampilan Visual Room Reverb

c. Compressor

Solid State Logic Compressor Stereo digunakan sebagai kompresor dengan rincian *Threshold* 7dB, *Make up* 2.5dB, *Attack* 1dB, *Release* 12dB, *Ratio* 4dB dan *Rate*-5 1dB.



Gambar 14. Tampilan Visual Compressor menggunakan Solid State Logic Compressor Stereo

(5). Proses Equalizing

Equalizing adalah proses membuat karakter suara dengan penambahan atau penguatan dan pengurangan atau pelemahan frekuensi bunyi yaitu seperti *low*, *low mid*, *high mid* dan *high* frekuensinya. Proses *equalizing* mengutamakan *solfeggio* dan ketajaman telinga saat mendengarkannya agar frekuensi yang satu tidak saling bertabrakan dengan frekuensi yang lain. Suara yang terekam tidak boleh pecah, harus terang atau gelap sesuai kebutuhan karya dan harus memiliki kejernihan pada masing-masing substansi bunyinya. Dilanjutkan pada pengaturan *tone* menggunakan *equalizer*, penggunaan filter, *EQ Sweep* dan *Parallel EQ*. Berikut merupakan gambar tangkapan layar dari tahapan *equalizing* perekaman musik di Sanggar Buana:



Gambar 15. Tampilan Visual Equalizing menggunakan Pro EQ

Pro EQ digunakan sebagai equalizer dengan rincian *Low Cut Frequency* aktif pada frekuensi 75.0 Hz. *Low Middle Frequency* posisi bandwidth 1.00, gain 2.58 dB, frekuensi 268 Hz. *High Cut Frequency* 20.00k Hz.



(6). Proses *Sound Effect*

Sound effect memberikan karakter yang lebih kuat seperti efek *Delay*, *Chorus*, *Compresi*, *Noise Gate*, *Limiter*, dll. Sentuhan terakhir ini akan menjadikan musik siap untuk didengarkan setelah *Mastering*.

(7). Proses *Mastering*

Mastering, berfungsi untuk menghilangkan efek “hiss” dan “hum”, menurunkan *simbilance* (ess) yang berlebihan, memadatkan frekuensi-frekuensi yang kasar, memoles, dan meratakan, menetapkan standar volume.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Proses perekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh pada masa pandemi COVID-19 mengadopsi seluruh aspek perekaman. Peralatan perekaman musik terdiri dari *mic condenser* dari *Warm Audio WA 47 JR*, dengan *audio interface Focusrite Scarlett 18i8 3rd Gen* dan media penyimpan yaitu *software PreSonus Studio One 5* hal ini sangat mempengaruhi pada proses rekaman sebagai perangkat keras dan lunak yang digunakan. Proses rekaman musik dengan metode digital di Sanggar Buana Banda Aceh di masa pandemi COVID-19 terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu: (1) *Tracking*; (2) *Overdub*; (3) *Editing*; (4) *Mixing*; (5) *Equalizing*; (6) *Sound effect*; dan (7) *Mastering*.

2. Saran

Ruang khusus proses perekaman musik seharusnya segera dipersiapkan agar mendapatkan hasil yang maksimal. Selanjutnya pengetahuan teknis operator perekaman menjadi catatan penting di tengah munculnya berbagai produk terbaru perekaman musik. Beberapa saran yang nantinya dapat menjadi bahan pertimbangan bagi dinas dan Sanggar terkait yaitu: Sanggar Buana sebagai Sanggar yang berperan penting untuk keberlanjutan seni budaya di Banda Aceh khususnya dan Provinsi Aceh pada umumnya. Program-program pengetahuan teknis seperti workshop atau pelatihan khusus teknologi merupakan langkah tepat untuk proses keberlanjutan dan kemajuan kebudayaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Andiko, B & Denada, B. (2021). Analisis Timbre Rapa'i Buatan Fajar Siddiq di Desa Kayee Lheu, Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar (Kajian Musik Multimedia). *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(02), 495-507. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28382>.
- Audio, W. (2022). *Cardioid Condenser Microphone WA 47-jr*. <https://warmaudio.com/wa47jr/> (diakses pada 8 Agustus 2022).
- Focusrite, F. (2022). *Audio Interface Focusrite Scarlett 18i8 3rd Gen*. <https://focusrite.com/en/usb-audio-interface/scarlett/scarlett-18i8> (diakses pada 10 Agustus 2022).
- Huber, D. M., & Runstein, R. E. (2017) *Modern Recording Techniques*. Routledge: Focal Press.
- Lefaan, A.Y. (2010). *Studio Rekaman Musik Di Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.28382>.
- Moleong, L. J. (1995). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukman, F. F., & Gusmail, S. (2019). Eksistensi Tari Ratoh Bantai di Sanggar Buana Banda Aceh. *Jurnal Ekspresi Seni*, 21(2). <http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v21i2.961>.
- Walzer, D. A. (2016). Software-Based Scoring and Sound Design. *Music Educators Journal*, 103(1), 22-36. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0027432116653449>.
- Wirandi, R., Permata, M. M. B., & Denada, B. (2020). Sistem Tata Kelola Grup Rapa'i Daboh Bungong Jeumpa Bantimoh di Kawasan Pemukiman Pasca Tsunami Aceh, Care, Kota Jantho. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 347-358. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.20659>.

